

**PRODUKSI VIDEO MOTION GRAPHIC 2D BERTEMA “KEGIATAN  
RAMADHAN” UNTUK PLAINTHING STUDIO MENGGUNAKAN  
AFTER EFFECT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aldi Pujogiri**

**11.12.5764**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PRODUKSI VIDEO MOTION GRAPHIC 2D BERTEMA “KEGIATAN  
RAMADHAN” UNTUK PLAINTHING STUDIO MENGGUNAKAN  
AFTER EFFECT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Aldi Pujogiri**

**11.12.5764**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PRODUKSI VIDEO MOTION GRAPHIC 2D BERTEMA “KEGIATAN  
RAMADHAN” UNTUK PLAINTHING STUDIO MENGGUNAKAN  
AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aldi Pujogiri**

**11.12.5764**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 01 Maret 2017

Dosen Pembimbing,



**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

PRODUKSI VIDEO MOTION GRAPHIC 2D BERTEMA “KEGIATAN  
RAMADHAN” UNTUK PLAINTHING STUDIO MENGGUNAKAN  
AFTER EFFECT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aldi Pujogiri**

11.12.5764

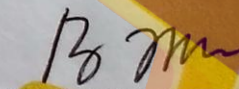
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2017

### Susunan Dewan Penguji

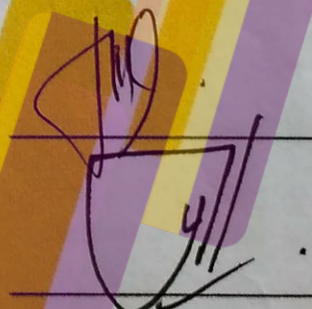
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom.**  
NIK. 190302126



**Joko Dwi Satoso, M.Kom.**  
NIK. 190302181



**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

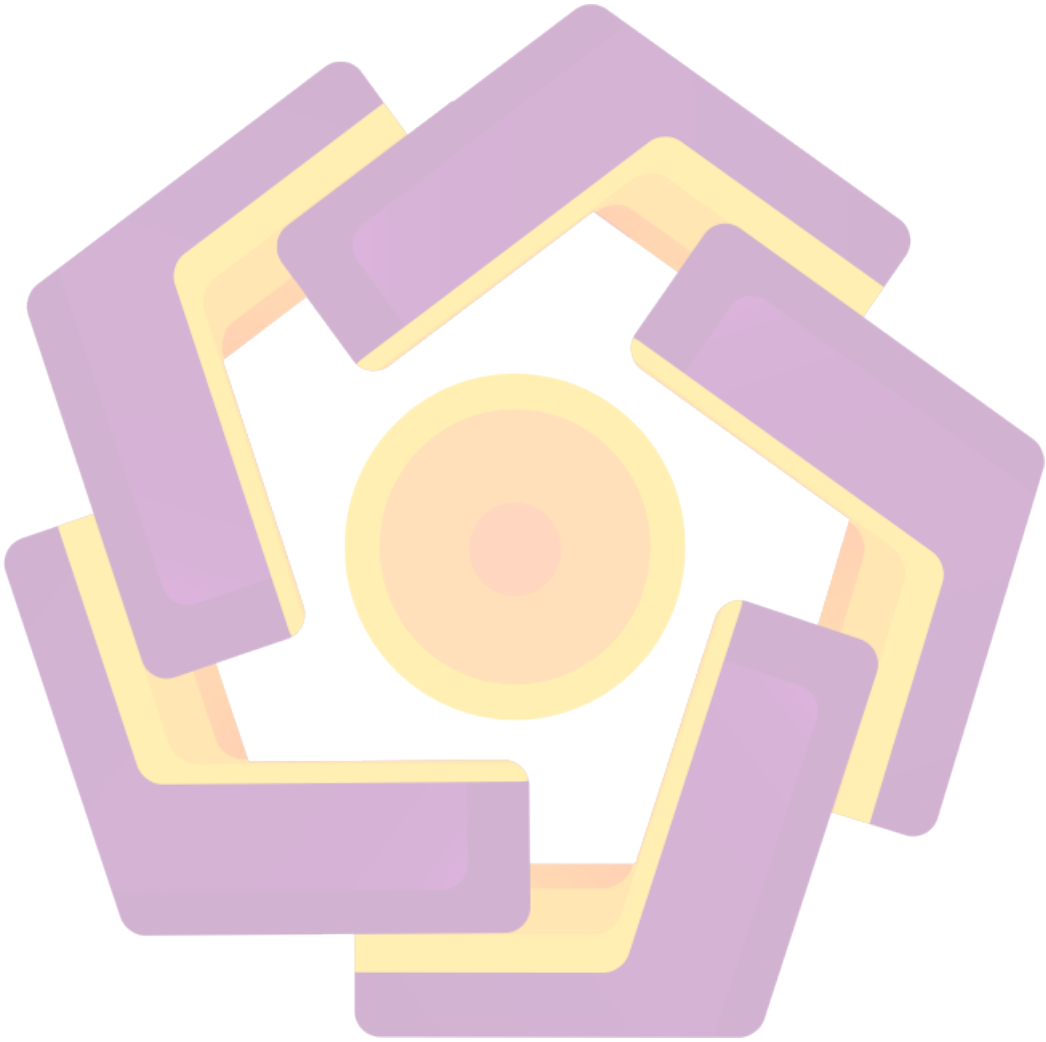
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 09 Februari 2017

METERAI  
TEMPEL  
TGL. 20  
A8B3BAEF268425665

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

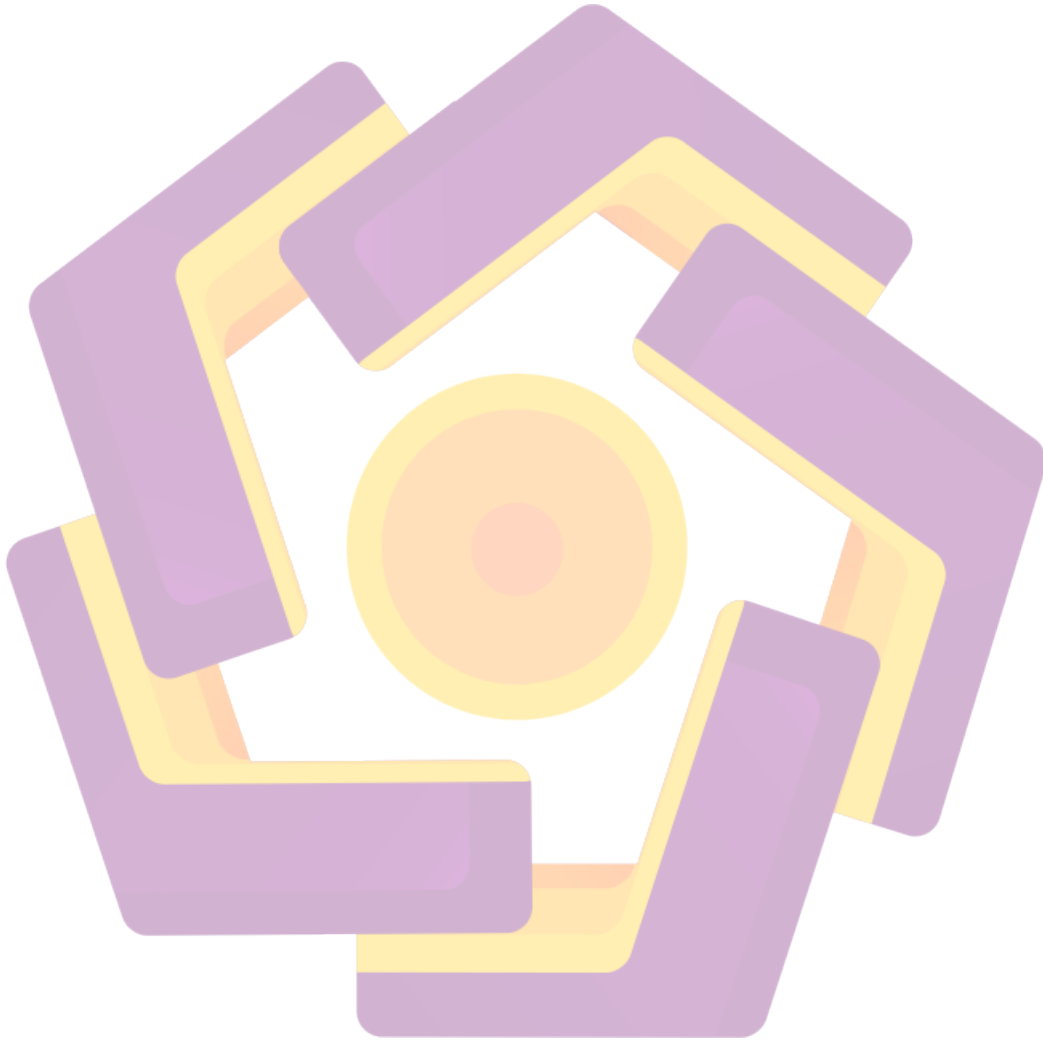
Aldi Pujogri  
11.12.5764



## **MOTTO**

“The true happiness is journey, not the destination”

“Science without religion is lame. Religion without science is blind”



## PERSEMBAHAN

*Assalamu'alaykum wr.wb*

Puji syukur tak henti-hentinya diucapkan kepada dzat yang maha terpuji Allah.SWT yang dengan segala kebesaran dan kasih sayangnya memberikan nikmat berupa sehat, iman, islam, dan akal sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Selain itu banyak faktor yang mendorong semangat penulis agar terus maju dan tidak pernah lelah memberi masukan kepada penulis. Skripsi ini penulis persembahkan untuk

“*Bapak, Ibu* terimakasih atas semua dukungan, kasih sayang, keringat, dan doa yang tidak pernah putus. Sehingga penulis bisa lulus di waktu yang tepat”

“*Mei P.Kurniawan,M.Kom* selaku dosen pembimbing, terimakasih pak atas semua ilmu, waktu, bimbingan dan koreksinya”

“Special Thanks buat Plainthing Studio yang berkenan menerima penulis dalam objek Tugas Akhir ini”

“Untuk My Super Team (*Piko, Neri, Permadi*) terimakasih atas dukungan, waktu serta keringat kalian”

“Terimakasih untuk *Ichal Kw, Prasetyo Design, Lepex, Athu Tamher* Teman – teman *IISISI-06* terimakasih buat semua kenangan dan dukungan selama masa studi bersama – sama. Mohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak.

Demikian persembahan ini disampaikan dan saya ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan memberi dukungan dalam penyusunan Skripsi ini.

**Wassalamuallaikum.wr.wb**



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaykum wr.wb*

*Bismillahirrohmanirrohim*

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, SWT yang dengan segala kebesaran dan kasih sayangnya memberikan nikmat berupa sehat, iman, islam, dan akal sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat dan salam penulis panjatkan kepada pemimpin, penuntun jalan kebenaran, manusia terbaik yang pernah dihadirkan di bumi, kekasih Allah Muhammad *Shallallahu Alaihi Wassalam*. Berkat perjuangan beliau penulis kita dapat mengenal islam, mengenal Allah hingga saat ini, semoga di hari akhir kita semua mendapat safa'at beliau. Amin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata I dan untuk memperoleh gelar S.Kom.

Dengan Selesainya Skripsi ini, maka Penulis tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT .
2. Kedua orang tua, saudara, dan orang terdekat
3. Bapak Prof. Dr, M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Mei P.Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan waktu yang sangat berharga.
5. Teman- teman yang banyak memberikan bantuan baik moril maupun materil.

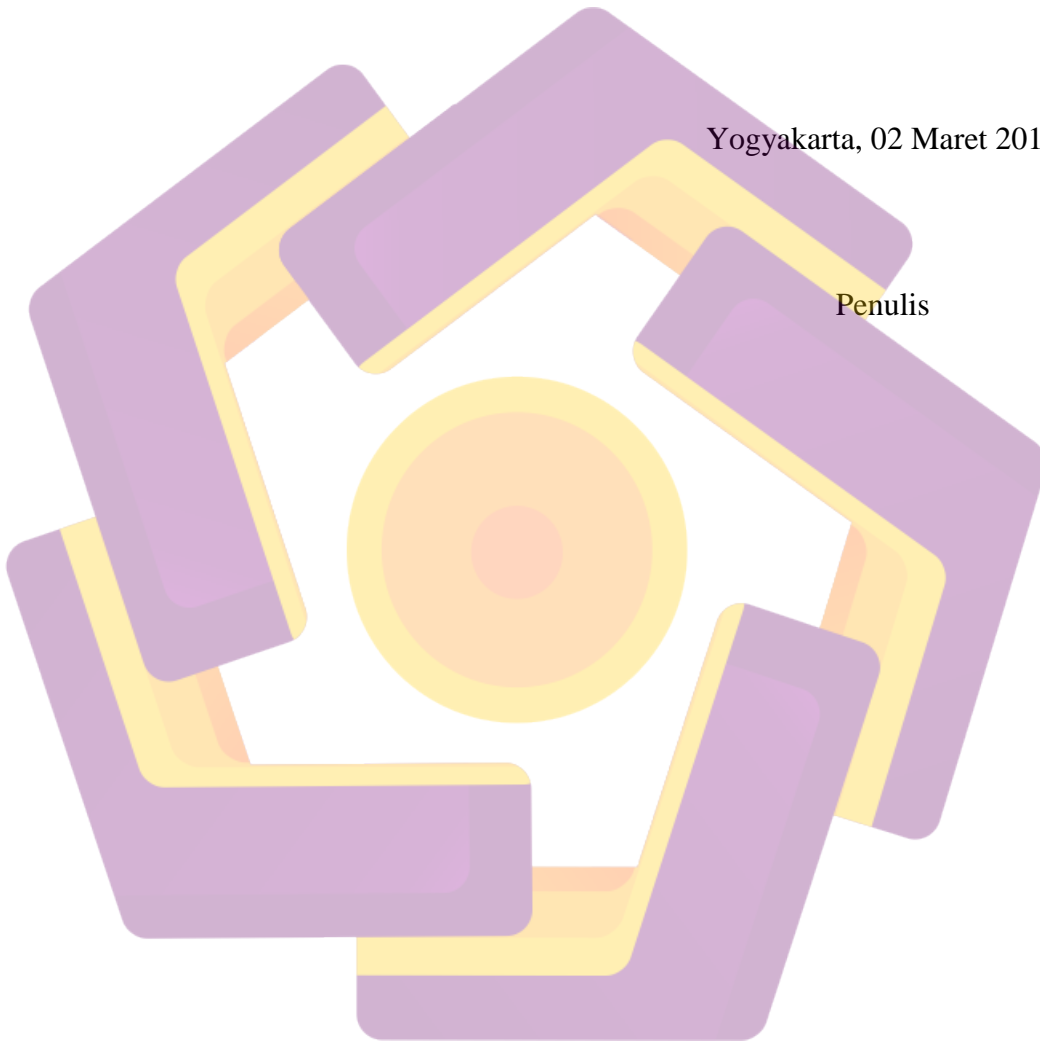
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan Skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis

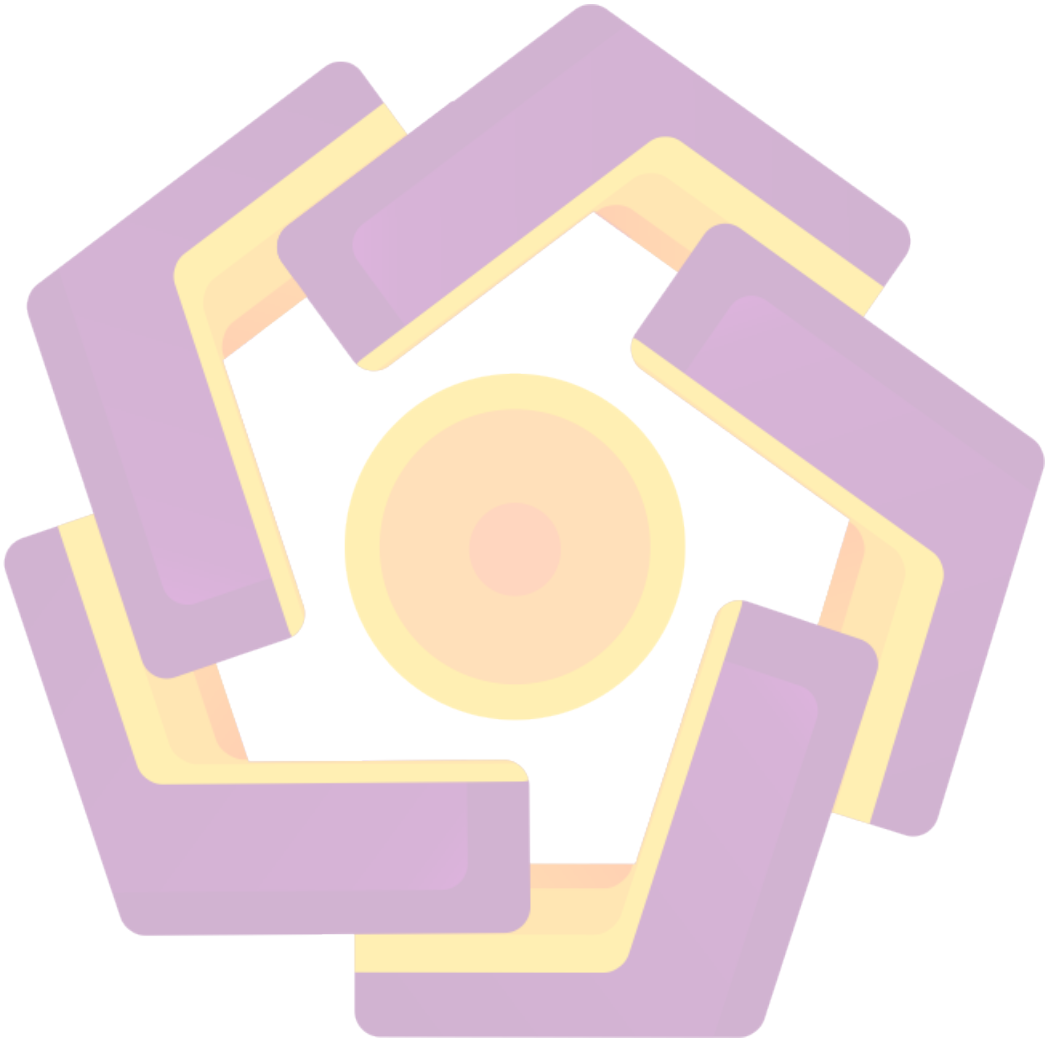
berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan Skripsi ini. Namun penulis tetap berharap Skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum wr,wb

Yogyakarta, 02 Maret 2017

Penulis





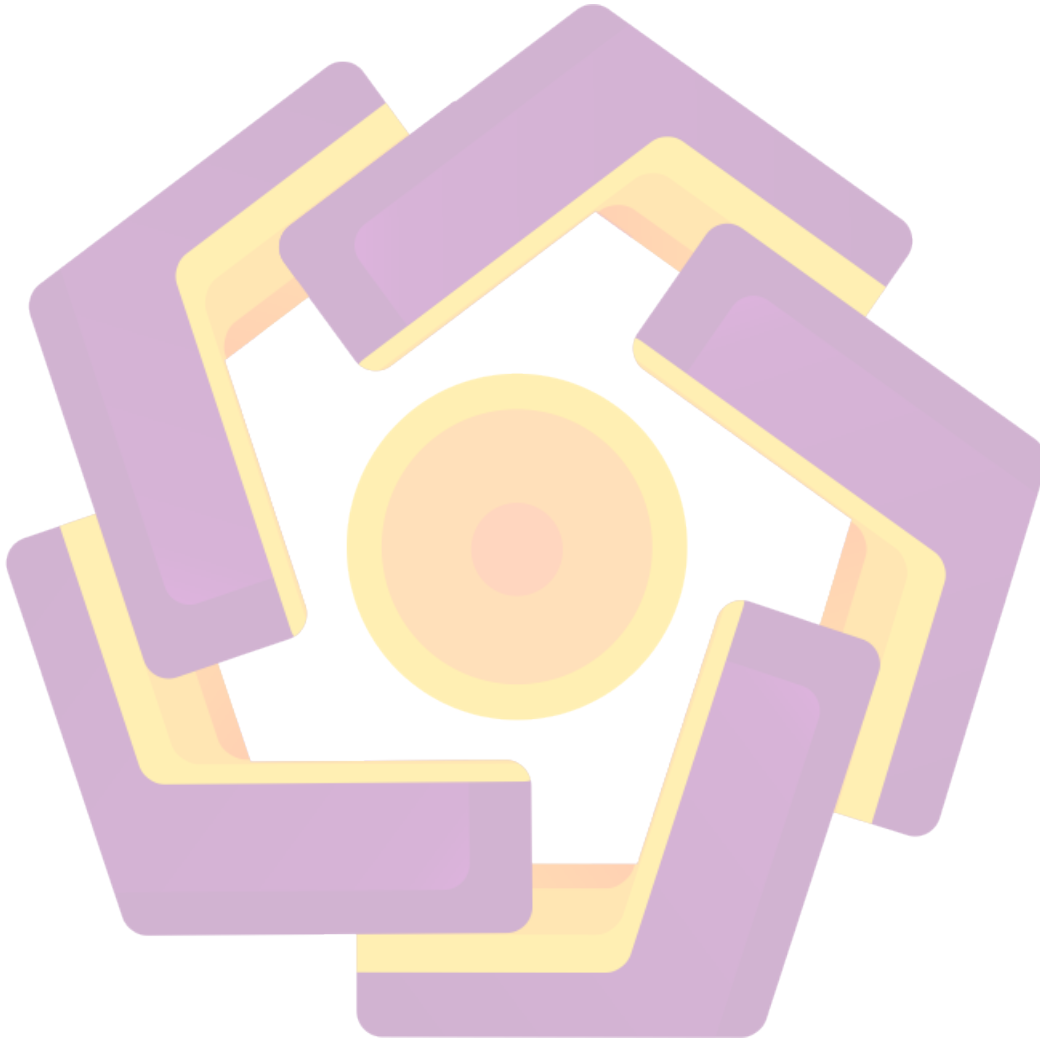
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	II
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	IV
<b>MOTTO</b> .....	VII
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	VIII
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	IX
<b>DAFTAR ISI</b> .....	II
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	IV
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	V
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Analisis.....	5
1.6.3 Perancangan .....	5
1.6.4 Produksi .....	5
1.6.5 Pasca Produksi .....	6
1.6.6 Implementasi dan Evaluasi .....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.2.1 Video .....	9
2.2.2 Animasi.....	17

2.2.3	<i>Motion Graphic</i> .....	17
2.2.4	<i>Tahapan Pembuatan Animasi</i> .....	25
2.2.5	<i>Perangkat Keras dan Perangkat Lunak yang digunakan</i> .....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		37
3.1	<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	37
3.1.1	<i>Sejarah Perusahaan</i> .....	37
3.1.2	<i>Visi dan Misi</i> .....	38
3.1.1	<i>Informasi Umum</i> .....	38
3.1.2	<i>Struktur Perusahaan</i> .....	39
3.1.3	<i>Hasil Karya Perusahaan</i> .....	39
3.1.5	<i>Storyboard</i> .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		50
4.1	<b>PRODUKSI</b> .....	50
4.1.1	<i>Pembuatan Asset Karakter</i> .....	50
4.1.2	<i>Pembuatan Background dan Environment</i> .....	51
4.1.3	<i>Layering</i> .....	54
4.1.4	<i>Proses Rigging</i> .....	55
4.1.5	<i>Panel Puppet Pin</i> .....	55
4.1.6	<i>Proses puppet tools</i> .....	56
4.1.6	<i>Proses pemberian pin</i> .....	56
4.1.7	<i>Pembuatan Animasi</i> .....	57
4.2	<b>PASCA PRODUKSI</b> .....	58
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	58
4.2.2	<i>Sound Producing</i> .....	58
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	59
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		60
5.1	<b>KESIMPULAN</b> .....	60
5.2	<b>SARAN</b> .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		62

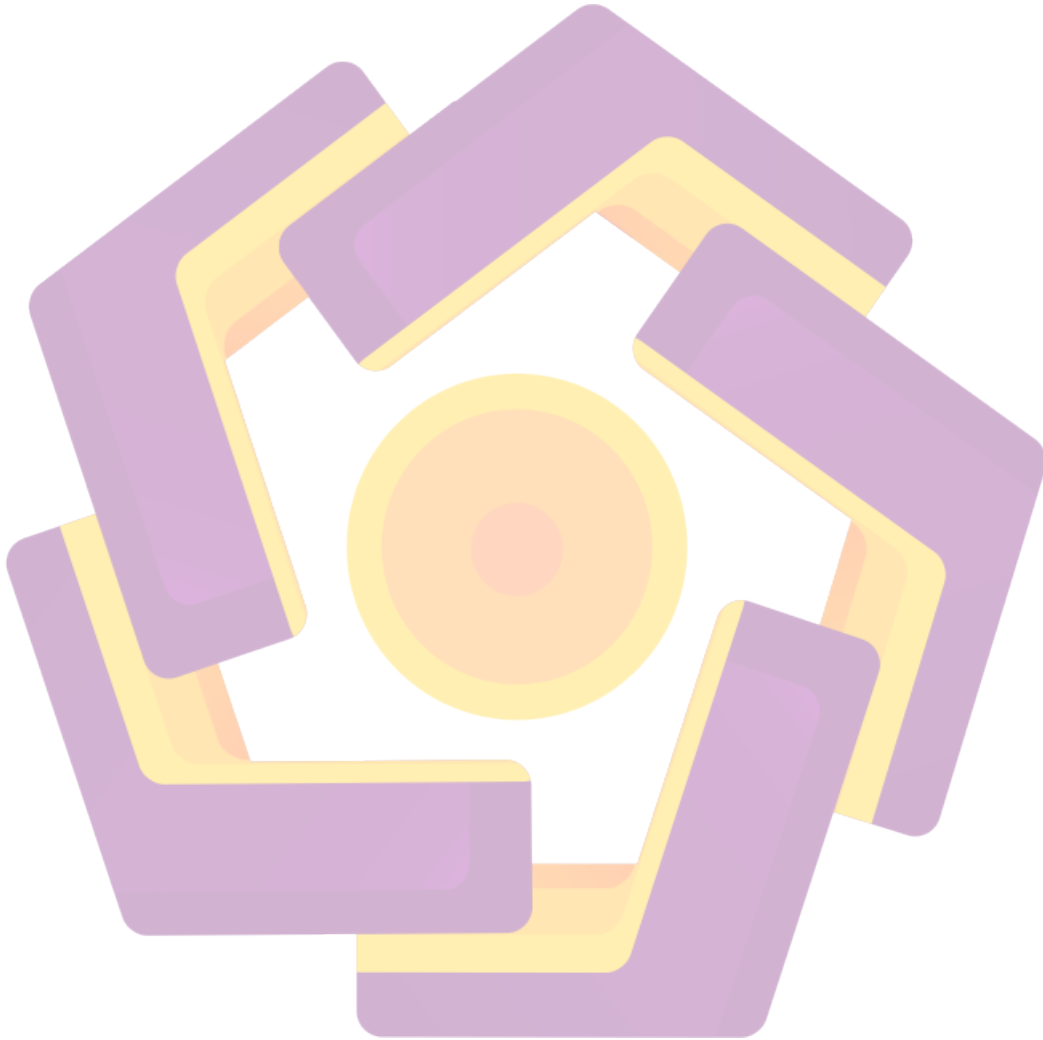
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	46
---------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Storyboard .....	26
Gambar 2. 2 contoh Drawing .....	27
Gambar 2. 3 <i>Contoh background</i> .....	28
Gambar 2. 4 Contoh coloring .....	28
Gambar 2. 5 Contoh software pengolahan Sound .....	29
Gambar 2. 6 Contoh aplikasi editing .....	30
Gambar 2. 7 Contoh Rendering.....	31
Gambar 2. 8 Tampilan antar muka Adobe Illustrator.....	33
Gambar 2. 9 Tampilan antar muka Adobe After Effect .....	34
Gambar 2. 10 Tampilan antar muka Adobe Premier Pro.....	35
Gambar 2. 11 Tampilan antar muka Studio One.....	35
Gambar 2. 12 Tampilan antar muka Media Encoder .....	36
Gambar 3.1 Pra Produksi.....	40
Gambar 3.1 Screenplay 1 .....	43
Gambar 3.1 Screenplay 2 .....	44
Gambar 3.2 Karakter Andi .....	45
Gambar 4.1 Karakter Andi .....	51
Gambar 4.2 Background sore hari .....	52
Gambar 4.3 Daerah pedesaan malam hari.....	52
Gambar 4.4 Taman .....	53
Gambar 4.5 Ruang masjid.....	54
Gambar 4.6 Proses <i>layering</i> .....	54
Gambar 4.7 <i>Rigging</i> .....	55
Gambar 4.8 <i>Panel puppet pin</i> .....	56
Gambar 4.9 Proses menggunakan puppet tools .....	56
Gambar 4.10 proses pemberian pin pada karakter .....	57
Gambar 4.9 <i>Panel transform</i> .....	57
Gambar 4.10 Proses pemberian efek .....	58





## INTISARI

Seiring perkembangan dunia televisi, film – film animasi kartun mulai banyak dibuat dan telah mencetak sejarah baru di dunia perfilman. Teknik pembuatan film animasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, dari awalnya hanya menggunakan kumpulan gambar yang berbeda lalu diurutkan, sekarang sudah menggunakan berbagai *software* yang bermacam – macam. Industri animasi di Indonesia sudah mulai menunjukkan kemajuan yang terlihat, ditandai dengan semakin banyaknya tayangan – tayangan di televisi yang menggunakan animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Hal ini tentunya memberikan dampak positif pada penyarapan sumber daya manusia, khususnya di bidang animasi.

Dalam beberapa tahun terakhir bermunculan film – film animasi 2 dimensi buatan Indonesia yang di tayangkan di televisi, namun film tersebut dalam penulisan naskah dan pemberian animasi kameranya kurang dikemas dengan baik, sehingga terkesan kaku dan kurang menarik.

Oleh karena itu, dalam laporan skripsi ini penulis mencoba untuk membuat animasi 2-dimensi dengan menerapkan teknik kamera dan screenplay yang sering digunakan oleh Hollywood. Dalam pembuatan animasi menggunakan perangkat lunak Autodesk 3D StudioMax 2012 dengan melalui beberapa tahapan pra - produksi, produksi dan pasca produksi.

**Kata Kunci :** Animasi, Kamera

## **ABSTRAC**

*As the development of the world of television, movies - animated cartoon began many made and has scored a new history in the world of cinema. The technique of making animated films have been progressing very rapidly, from initially just using a different set of images and then sorted, now using a variety of software that wide - range. Animation industry in Indonesia has started to show visible progress, marked by the increasing number of shows on television that uses an animated 2D and 3D. This is certainly a positive impact on the absorption of human resources, especially in the field of animation.*

*In recent years sprung movies - 2D animated film made in Indonesia which aired on television, but the film is in the writing of the script and giving the camera animation is less well-packed, so it seemed stiff and less attractive.*

*Therefore, in this paper the authors report tries to make 2D animations to apply the techniques of the camera and screenplay are often used by Hollywood. In making use of animation software Autodesk 3D Studio Max 2012 and through several stages of pre - production, production and post-production.*

**Keyword :** Animation, Camera

